

La Lúdica y Desarrollo de Habilidades Lecto-Escritoras

Trabajo Presentada para Obtener el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica

Fundación Universitaria los Libertadores

María Patricia Arango Echeverri & Fulvia Esperanza Torres Bravo

Octubre 2016.

Copyright © 2016 por María Patricia Arango Echeverri & Fulvia Esperanza Torres Bravo. Todos los derechos reservados.

DEDICATORIA

A Dios todo poderoso que es el hacedor de la vida quién a su imagen y semejanza nos hizo perfectos como Él lo es, aún en la diferencia. A nuestros hijos que son el motor de nuestras vidas; a nuestros alumnos que son la razón de ser del diario vivir, a su amor y a la esperanza que tenemos de construir juntamente con ellos su conocimiento y a la convicción que da el amor por lo que hacemos de alcanzar un mundo mejor.

Las autoras

Resumen

La propuesta de investigación planteada brinda relevancia a la lúdica como un elemento básico para el desarrollo de habilidades lecto-escritoras en los alumnos de grado primero de básica primaria de la Institución Educativa Jesús María Morales, del municipio de Calarcá corregimiento de la Virginia. Para alcanzar este objetivo se planteó en la comunidad educativa una serie de acciones pedagógicas y lúdicas que resaltan el juego, la recreación, la cultura y el deporte como herramientas para adquisición de buenos hábitos motores, con ello se garantiza que los estudiantes gocen y sientan placer por lo que hacen y como lo hacen.

Por esta razón la propuesta enmarca 3 momentos que configuran las acciones lúdicas planificadas y diseñadas para contribuir al proceso lecto escritor de los niños desde el desarrollo psicomotor de los mismos.

El trabajo se matricula en la línea institucional de la fundación Universitaria los Libertadores denominada Pedagogías, Medios y Mediaciones, y la línea de la Facultad de Educación que recibe el nombre de Pedagogías, Didácticas e Infancias.

Palabras Clave: Proceso Lecto Escritor, Psicomotricidad, lúdica,

Abstract

The proposal of investigation gives relevance to the ludic as a basic element for the development of the reading and writing abilities of the students from first grade of the educational institution Jesus Maria Morales in Calarca and the area of La Virginia. In order to reach the objective we considered in the educational community a list of pedagogical actions and ludic to highlight the games, recreation, culture and sports as tools to get good habits, with this we will have the guarantee that the students will enjoy and feel pleasure with what they do as the do it.

For this reason the proposal has three moments to configure the ludic actions and designed to contribute to the process of the children of the motor development of themselves.

This work goes in the institutional line of the foundation universitaria los libertadores called pedagogies, Media and Mediations, in the line of the Faculty of education that receives the name Education called pedagogies, didactics and childhoods.

Keywords: Literacy Process Writer, Psychomotor, playful,

Tabla de Contenido

Capítulo 1. Referente histórico	9
Capítulo 2. Rompiendo el mito de que el niño “siempre quiere jugar”	15
Capítulo 3. Referentes Psicomotrices El Conocimiento y la Lúdica en Contexto.	24
Capítulo 4. Un niño que juega es un niño que piensa	27
Capítulo 5. Conclusiones	35
Referencias	
Anexos	39

Lista de tablas

Tabla 1. Habilidades Sensorio Motoras	19
Tabla 2. Contribución de los diferentes teóricos sobre la importancia del desarrollo psicomotor en la conducta humana	22

Lista de Figuras

Figura 1. Un cerebro en contexto

28

Capítulo 1

Referente Histórico

El Corregimiento “La Virginia”, fue creado mediante Acuerdo 07 de 1.984, se encuentra comunicado con la cabecera Municipal de Calarcá por carretera asfaltada de 6 Km, con un recorrido de 9 minutos; su jurisdicción comprende 3 veredas y está ubicada al lado Sur Oriental de Calarcá. Tiene una altura máxima de 1.300 m.s.n.m. Rodeado de bosque denso bajo, plantado y natural con tierra firme.

Sus habitantes se distribuyen entre foráneos y permanentes de nivel socio-económico bajo, tiene una autoridad representativa “Corregidor”, que es quien cumple con las funciones de primera autoridad a todo nivel y además como autoridades fungen: una Auxiliar de Enfermería, que además cumple funciones de celadora en el Puesto de Salud; un Párroco y el Rector de la Institución Educativa Jesús María Morales, que presta el servicio educativo a toda la población del Corregimiento, a veredas circunvecinas y a algunos barrios del sur del municipio de Calarcá desde Preescolar hasta el grado Once. A simple vista es un corregimiento “normal” que cuenta con los recursos mínimos para el progreso de la comunidad.

Sin embargo y centrándonos en el aspecto educativo, la población en ocasiones no cuenta con una cultura frente al proceso lectoescritor, esto se debe no sólo por falta de interés de la comunidad sino porque no se ha promovido su importancia desde el núcleo familiar, si nos detenemos en esta situación, y como docentes de la Institución, la problemática radica en la falta de estimulación motriz en grados iniciales. Desde esta perspectiva y profundizando en el problema detectado se evidencia que los alumnos del grado Primero de la Institución Educativa Jesús María Morales del Corregimiento de La Virginia del Municipio de Calarcá, presentan diferentes grados

de dificultad en la motricidad fina, circunstancia que los aleja de comenzar normalmente y de manera general el proceso lectoescritor. En este complejo e intrincado proceso vale aclarar que la capacidad de un estudiante para mantener el apoyo de la parte superior del cuerpo afectará su capacidad de escribir teniendo en cuenta que esta “capacidad” no es otra cosa que su habilidad motora fina.

En esta línea se observa que los estudiantes no saltan lazo, no lanzan la pelota con precisión y no tienen casi ninguna o muy poca habilidad para manejar el lápiz sobre la hoja del cuaderno. Como de la habilidad que tenga el individuo en el manejo de estas destrezas depende en gran manera la obtención de una buena y comprensiva lectoescritura, se toma esta debilidad motora como el mayor atenuante en la dificultad que presentan los niños y las niñas dentro del aula de clase.

Por lo anteriormente mencionado la población de niños y niñas entre los 0 y 7 años de edad del corregimiento de La Virginia del municipio de Calarcá, se ven expuestos a un total desfavorecimiento de las condiciones lúdico recreativas adecuadas, propias y necesarias para mejorar y mantener su condición física y motora, porque el Corregimiento en general locativamente no le ofrece instalaciones adecuadas y necesarias a sus habitantes; además el grado Preescolar de la Institución Educativa Jesús María Morales presenta un déficit importante de material lúdico pedagógico necesario para que los alumnos en esta edad desarrollen adecuadamente su motricidad fina y gruesa; sin dejar de resaltar que las actividades lúdico recreativas contribuyen a mejorar las relaciones interpersonales y a facilitar y ser mediadoras en la resolución de conflictos.

Para un niño de edad preescolar es de vital importancia en su proceso lectoescritor, recibir una correcta estimulación, mediante ejercicios como saltar lazo, correr, brincar, atrapar y patear una pelota; pero básicamente deben adquirir las siguientes habilidades de motricidad gruesa:

- Ejecutar
- Caminar en línea recta
- Saltar
- Tregar
- Pies alternativos para bajar escaleras
- Marchar
- Pararse en un pie por 5-10 segundos
- Caminar hacia atrás
- Lanzar una pelota

Adquiridas estas habilidades y como iniciación en el manejo del grafema, el alumno en edad preescolar, debe ser motivado permanentemente mediante actividades lúdicas que despierten su interés y deseo por aprender.

Después de adquirida la habilidad motora gruesa se origina un proceso básicamente cerebral llamado actividades motoras finas, llamadas así, porque dependen principalmente de la coordinación motora con el cerebro, por lo que se hacen habilidades mucho más complejas de dominar que las gruesas.

Las destrezas motoras finas que deben tener los niños en edad preescolar son:

- Pegar objetos
- Coincidir con objetos simples
- Abotonar una camisa
- Construir con bloques
- Subir una cremallera
- Controlar el lápiz y el crayón

- Rasgar las formas simples
- Manejar las tijeras
- Completar rompecabezas sencillos.
- Copia de las formas simples.

Por lo anterior entonces se recrea el aula del grado Primero de la Institución Educativa Jesús María Morales como un pequeño laboratorio, donde se inicia el proceso lectoescritor, en un grupo totalmente heterogéneo, en lo que se refiere a su motivación y aprestamiento motor.

Desde esta perspectiva surge la siguiente pregunta de investigación: **¿Cómo la lúdica puede fortalecer las habilidades motoras para el desarrollo del proceso lectoescritor de los niños del grado Primero de Básica Primaria de la Institución Educativa Jesús María Morales del Municipio de Calarcá Quindío?** Para brindar respuesta a esta inquietud se han planteado los siguientes objetivos de investigación: el general se centra en fortalecer las habilidades motoras gruesas y finas mediante actividades lúdicas para el desarrollo del proceso lectoescritor en los alumnos del grado Primero de Básica Primaria de la Institución Educativa Jesús María; y los específicos se orientan a: Identificar acciones lúdicas centradas en la motricidad fina que favorezcan el desarrollo del proceso lectoescritor; reconocer la lúdica como elemento transversal en el proceso motor de los estudiantes del proyecto y aplicar y analizar el uso de las acciones lúdicas en el desarrollo motriz y por lo tanto del proceso lectoescritor de los estudiantes.

Así como lo señala Piaget (1946. s.p.). “El desarrollo intelectual se basa en la actividad constructivista del individuo en su relación con el ambiente en la necesidad del sujeto de adaptarse a los desequilibrios que encuentra en dicho ambiente. Por ello la lectura y la escritura en el alumno surge como la consecuencia del desarrollo de una serie de habilidades previas que van

comprendidas entre los 0 y los 7 años y que le permiten al niño obtener el aprendizaje necesario para continuar con la construcción del proceso cognitivo necesario en la maduración de los saberes o procesos mentales que son maduración, atención, percepción, memoria y la psicomotricidad que a su vez comprende una serie de elementos que son vitales para la obtención de la destreza, (esquema corporal, motricidad fina y gruesa, ritmo, relajación, agrupación, clasificación, derivación y otras) que son elementos esenciales de la lúdica como instrumento pedagógico y elemento fundamental para la adquisición de la destreza lectoescritora.

Así entonces surge desde el ámbito del aula de clase el interrogante que motiva al docente a investigar cómo desde la lúdica, se pueden fortalecer las habilidades motoras en los niños del grado Primero de Básica Primaria de la Institución Educativa Jesús María Morales del municipio de Calarcá Quindío, de tal manera que se pueda obtener un mayor desarrollo en su proceso lectoescritural, así el aula se convierte en el laboratorio propio del investigador pedagógico, que aporte el saber necesario para el hacer en contexto y que fortalezca las competencias básicas de aprendizaje necesarias para que se desarrolle en el alumno el saber.

En esta línea, para los alumnos de la Institución Educativa del grado primero de básica primaria de la Institución Educativa Jesús María Morales, es necesario abordar la lectoescritura desde el aula y a través de la implementación de la lúdica como elemento esencial para perfeccionar los movimientos finos y gruesos necesarios para involucrarse dentro del mundo lectoescritor ya que los niños por su poca motivación en etapas del desarrollo anteriores presentan déficit motor a todo nivel, tanto fino como grueso; no saltan el lazo, no reconocen su cuerpo (lateralidad) y tampoco su ubicación espacial, sus líneas son erráticas y no manejan el renglón y la hoja, no saben trabajar en plastilina, y sus palabras aún tienen tarareos. Abordamos la

investigación desde afuera hacia adentro de la institución, resaltando que además de la pobreza del material didáctico de la institución educativa, se suma la falta de políticas públicas recreativas y de deporte apoyados por los entes gubernamentales y la carencia de lugares apropiados para la recreación, el deporte, la unión familiar y la compenetración con la comunidad apuntando a un aprendizaje integral donde se implemente a todos los niveles pedagógicos la pasión por lo que se hace, el amor y el respeto por quienes comparten los espacios lúdicos y pedagógicos y la esperanza de reconocer en las letras y la lectura un mundo maravilloso lleno de sueños e ilusiones.

Capítulo 2

Rompiendo el Mito de que el Niño “Siempre Quiere Jugar”

Los padres de familia y algunos docentes, hemos utilizado en muchas oportunidades expresiones limitadoras y castrantes que lanzamos contra nuestros hijos en nuestros hogares y contra nuestros alumnos en las aulas de clase, cuando utilizamos expresiones como: ¡es que mi niño “siempre quiere jugar”!... Sin tener en cuenta que cuando “él” está jugando realmente está poniendo en práctica su habilidad innata para aprender “el juego”, aparece en el niño desde los 0 meses de vida, como mediador de la relación natural que tiene con el mundo, podría decirse que es una “relación casi religiosa”, donde afloran todos los estadios del desarrollo humano y los niños experimentan diferentes grados de éxtasis académicos. El juego es el elemento esencial para mejorar el desarrollo psicomotor, sensorio motor, cognitivo y del pensamiento. El juego podríamos decir de manera coloquial, es placentero, natural, espontáneo y sincero donde además hacen su presentación el carácter y la personalidad: el niño aprende a relacionarse, a expresarse y a resolver sus distintos conflictos con él mismo y sus congéneres.

Por este sinnúmero de razones y aún muchas más hemos tratado de investigar la manera cómo el niño cuando está jugando, está poniendo en práctica sus habilidades pedagógicas innatas para aprender y hemos apoyado este postulado en las orientaciones de Jean Piaget donde decide convertir el juego en el origen de la teoría constructivista y la conexión que tiene con las funciones mentales del niño. Piaget (1946), dice: “el desarrollo intelectual se basa en la actividad constructivista del individuo, en su relación con el ambiente”. (Pensamiento Simbólico y Pre conceptual. SP)

Desde que aparece el lenguaje entre los 18 y los 24 meses y a medida que se va perfeccionando progresivamente mediante la socialización, nos encontramos con un período de unos 4 años, en el que el niño desarrolla su pensamiento intuitivo a partir del pensamiento simbólico y los preconceptos, estado éste que posteriormente dará paso a la etapa llamada de operaciones concretas entre los 7 y 8 años y los 11 y los 12 años.

Cuando en el niño comienza la etapa del Juego Simbólico, comienza también la del lenguaje verbal después de los 18 meses. Posteriormente el niño no solo trata de manipular los juguetes sino de utilizarlos con un fin e intenta imitar las palabras que dice el adulto y a través de estas conductas es como van descubriendo los signos y se va inventando los símbolos. El esquema no es un concepto lógico pero ya es un esquema representativo. Estos preconceptos se vinculan entre sí y se convierten en experimentos mentales que a la postre concluirán como una imitación simple.

A partir de los 4 años surge la existencia de una nueva estructuración llamada por Piaget (1999) “Pensamiento Intuitivo”, etapa que supone que el niño está a un paso de alcanzar la etapa de las operaciones concretas.

Desde los 2 a los 4 años, la inteligencia ya es simbólica pero sus operaciones carecen de estructura lógica, usan experiencias de la vida cotidiana para construir conocimiento y se ubican en la Etapa Intuitiva que va desde los 4 a los 7 años, donde los pensamientos y las imágenes son más complejas y donde poco a poco se conceptúa.

Hemos visto hasta aquí cómo el juego se convierte en una actividad solidaria del desarrollo cognoscitivo que es inherente a la evolución del pensamiento; esta particularidad no sólo implica continuidad sino “proceso”, así como también el dominio en sus funciones unido a la capacidad compensadora vital para el desarrollo del pensamiento infantil y necesario para la adaptación al

mundo real. Por lo tanto y según los postulados Piagetianos que dan cuenta de la importancia de los juegos que por tradición se juegan con los niños, es vital para el ascenso cognitivo, la adquisición de las habilidades motoras necesarias para aprender y “desarrollar” las habilidades lectoescritoras.

Ahora bien partiendo del enfoque pedagógico señalado es necesario conceptualizar sobre otro de los temas centrales de este proyecto de investigación: La lectoescritura.

La lectoescritura es una herramienta que sólo utiliza el individuo y a diferencia de otro ser vivo, que abre las puertas al conocimiento, es además un instrumento que nos da acceso a todas las áreas del saber, es el camino para alcanzar el triunfo académico, razón por la cual este proceso debe pasar por el reconocimiento del ser, de su cuerpo, del cuerpo del otro y del entorno donde el individuo se desarrolla como ser social.

El juego entonces como mediador del ser y del conocimiento está asociado al movimiento fino y grueso, movimientos que le permiten al niño la experimentación con el cuerpo y que involucra las emociones y las sensaciones.

La relación entre el juego, el movimiento y la escritura, aparece desde los orígenes del Kindergarten basado en las teorías de Montessori y Decroly donde el juego tenía como centro organizador el docente que era quién indicaba a los niños el manejo de materiales y técnicas diseñadas especialmente para mejorar el desarrollo motriz.

Martin Bravo (1.983) en su estudio “Las Alteraciones Escolares en la lectoescritura”, afirma que factores neurológicos, perceptivos, psicomotrices, lenguaje oral, afectividad y personalidad, son los aspectos más fundamentales a la hora de explicar alteraciones de la lectura y la escritura.

La inteligencia es un factor importante e inserta en los aprendizajes de lectografía pero no puede considerarse a la inteligencia como único factor en la explicación de ciertos problemas lectográficos.

Los niños al jugar se divierten, disfrutan y son muy felices, así que la alegría es mediadora en el proceso de aprendizaje, porque ellos van desarrollando su creatividad, resuelven sus conflictos y establecen vínculos con los demás.

Doman (1.950), sostiene que el descubrimiento del lenguaje escrito debe ser una aventura feliz para el niño pequeño.

Siendo así entonces el constructivismo como teoría del conocimiento nos direcciona en un marco investigativo el proceso sobre el cuál aprendemos a leer y a escribir ya que resume en la importancia de los contextos significativos y funcionales el proceso mediante el cual el individuo lee y escribe, además de que nos orienta sobre la significancia que da Jean Piaget a las etapas del desarrollo, sobre las cuales se da la lectoescritura y la importancia que tiene el aspecto emocional sobre el normal desarrollo de estas etapas. Como según el teórico el aprendizaje tiene sus tiempos, apoyamos su enunciado en: Comenio (1.632), quien establece

La escuela como un taller de Hombres y cómo ese taller debe constar de un ámbito distinto al enunciado por los autores tradicionales, propone la escuela como el lugar donde se construye conocimiento en ciencias, artes. Lenguas, donde se rompe la tradición, donde el conocimiento sobrepasa al discurso y ubica al niño como observador y experimentador de la naturaleza. Direccionó el conocimiento a la necesidad de ubicar la escuela y lo que allí se enseña a unos lineamientos curriculares por lo que concluye en uno de sus postulados que todo cuanto se va a aprender debe ser de forma escalonada conforme a las etapas o grupos de edad, de tal manera que no se construya en el aula nada que el niño no esté en condiciones de recibir.

Confrontados entonces los dos teóricos y luego de considerar la Teoría Psicogenética de Piaget, donde relaciona el desarrollo de las etapas cognitivas con el desarrollo de la actividad lúdica, afirma que las diversas formas del juego que surgen a lo largo del desarrollo del niño son consecuencias directas de las destrezas, transformaciones que surgen paralelamente a las estructuras cognitivas con el proceso de acomodación y asimilación, siendo la acomodación el éxtasis del proceso, ya que cuando ocurre es cuando a través del juego el niño aprende significativamente.

El desarrollo de las capacidades intelectuales, está unido al desarrollo de las habilidades motoras y a la inversa, el desarrollo motor del niño, es determinado por la adquisición del conocimiento. Piaget (1.997), dice que la actividad psicomotora proporciona al niño sensaciones agradables y contribuye a su proceso de maduración. Mediante el juego el niño conoce su cuerpo, integra capacidades neuromusculares como la lateralidad, la coordinación y el equilibrio, perfeccionando de esta manera, sus habilidades sensorio motoras haciéndolo más hábil, diestro y ágil para el hacer. A continuación podemos encontrar la tabla explicativa.

Tabla No. 1. Habilidades Sensorio Motoras.

APTITUD MOTRIZ	LECTO-ESCRITURA	ESCRITURA
Locomoción	Líneas claras	Copia
Equilibrio	Letras	Dictado
Coordinación	Silabas	
Percepción	Palabras	
Lateralidad	Textos Comprensivos	

Fuente: Elaboración propia

Para el ser humano la habilidad psicomotriz es imprescindible para mejorar todos los aspectos de su desarrollo, es un medio para comunicar nuestros sentimientos, nuestras emociones, para desarrollar las habilidades sociales, el intelecto y sobre todo para desarrollar la cognición.

La motricidad no se reduce a hechos meramente biológicos, tiene que ver también con la habilidad mental del individuo para adquirir y construir nuevos conocimientos; es la conexión neural con el movimiento necesario para desarrollar las destrezas indispensables para por ejemplo aprender a leer, escribir, dibujar, etc.

Las habilidades motoras tienen en cuenta cada uno de los estadios de las etapas de aprendizaje reveladas por Jean Piaget (1.997), quien se apoya en ellas para calificarlas como la manera evolutiva como se adquiere un aprendizaje nuevo. No puedo construir un saber, ni alcanzar una habilidad nueva, sin conocer y dominar las destrezas anteriores, el grado de desarrollo neuromuscular y el desarrollo sensitivo-sensorial, donde el cuerpo es el elemento básico de la motricidad que se nota primero como receptor de las diferentes estimulaciones recibidas del entorno y quienes lo componen. El cuerpo es quien transforma en movimientos las estimulaciones recibidas y da origen a una habilidad, haciendo de la psicomotricidad la educación del control de la expresión motora.

El individuo es básicamente psicomotor, está sincronizado entre el ser, el tener, el querer, el poder y el hacer, así entonces se establece una relación primaria innata y fundamental entre las primeras etapas mentales (Piaget) y el aprendizaje escolar, dado que la actividad motora del niño es inversamente proporcional al desarrollo intelectual. Así que para que el niño escriba correctamente debe poseer un normal desarrollo de la motricidad fina, especialmente manos y dedos y una regulación tónica postural completa, además necesita una adecuada coordinación entre la vista y las manos así como un desarrollo del lenguaje óptimo que le permita comprender lo que

lee y lo que escribe. Su estado de atención debe ser excelente lo mismo que su discriminación visual y una lógica organización espacio temporal.

A medida que hay una maduración motriz, se va haciendo el camino más expedito para aumentar la capacidad intelectual y así la habilidad motora se va convirtiendo en una ayuda y un complemento, de la misma manera como se va perfeccionando para facilitar el acceso a todas las áreas del conocimiento y sus aprendizajes.

El dominio psicomotriz es el lazo que une los saberes, por ejemplo una relajación segmentaria, una independencia derecha-izquierda, disociación de dedos, control de movimientos precisos, se convierte en conductas necesarias para el aprendizaje de la lecto-escritura.

De tal manera que la motricidad gruesa se refiere a las acciones realizadas con todo el cuerpo donde se ve involucrada la coordinación y el movimiento de las extremidades, el equilibrio, caminar, correr, rodar, saltar, girar, practicar algún deporte y la expresión corporal entre otros, quiere decir entonces que ésta contiene muchos más aspectos que la fina. También tiene un momento y edad específico, mientras que la motricidad fina se refiere a todas aquellas acciones que el niño realiza básicamente con sus manos y a través de coordinaciones óculo manuales como el punzado, la pintura, el rasgado, coser, tejer, amasar, hilvanar, etc.

Después del estudio hecho a la importancia de la lúdica en el desarrollo lectoescritor de los niños de la I.E Jesús María Morales del Corregimiento de la Virginia del Municipio de Calarcá, surgen muchos términos a resaltar, pero uno de los que más tiene repitencia en la investigación el término Psicomotor, como factor determinante en la búsqueda de alternativas de solución a las posibles dificultades enfrentadas por los niños de la I.E.

Todo parece indicar que el término aparece en los albores del siglo XX y quién introdujo el término a los ambientes pedagógicos fue el médico Ernest Dupre, quién buscaba develar los

misterios de la debilidad motora en las enfermedades mentales y quién a través de la investigación abandona los términos fríos de la educación física y abre el espacio para una perspectiva más holística, global, integral y conductual, apuntando la educación física, la recreación, el deporte y el disfrute hacia factores más perceptivos, factores motores y factores emocionales y relacionales.

Gardner (1983) *Frames of Mind. The Theory of Multiple Intelligences*. Destaca la inteligencia Kinésico-Corporal como una de las 8 inteligencias múltiples, enfatizando la importancia del movimiento para el ser humano, sus aprendizajes y su reconocimiento del mundo.

Todos los teóricos concluyen que la conducta humana está constituida por ámbitos.

Tabla 2. Contribución de los diferentes teóricos sobre la importancia del desarrollo psicomotor en la conducta humana.

CONDUCTA HUMANA	ÁMBITO	ESTADIOS
	Afectivo	Relativo a los afectos, sentimientos y emociones.
	Social	Considera el afecto de la sociedad, su relación con el ambiente, los compañeros, los adultos, las instituciones y grupos en el desarrollo de la personalidad.
	Cognoscitivo	Relacionando con la cognición y los procesos de pensamiento y lenguaje.
	Psicomotor	Alude a movimientos corporales, su conciencia y su control.

Fuente: Elaboración propia

El hecho de trabajar la motricidad a través de sus ámbitos, da la sensación de generalización, cuando la intención es que se vayan interrelacionando los contenidos motrices con la conducta humana. A través de la interrelación de los contenidos se pretende mejorar las conductas del individuo. Los ámbitos descritos por los autores, denotan la importancia que tiene la psicomotricidad en el alcance de las pretensiones del docente, para que el niño identifique,

integre, disfrute, estimule y relacione todas las actividades propuestas a través de las metodologías psicomotoras e integradoras.

Otro aspecto relevante es la importancia de los espacios y los materiales para potencializar el desarrollo apropiado de la psicomotricidad como por ejemplo el acondicionamiento de parques y patios de recreo (Larraz y Figueroa, 1988) los lugares-acción (vaca, 1996). Los ambientes de aprendizaje (Blandez 1994-1995) y los espacios de acción y aventura (Mendiara, 1999).

Según los teóricos mencionados y sus argumentaciones, los espacios y su selección, así como los materiales y la planificación de las acciones educativas a llevar a cabo en esos espacios, deben obedecer a una “intención educativa” concreta, donde se realce la importancia de la estimulación al ejercicio, la recreación y el disfrute como elementos esenciales para que el niño adquiera las habilidades motoras para leer y escribir comprensivamente, además deben apuntar en torno al desarrollo total y armónico de la personalidad sin perder su norte y sin entrar en la monotonía de la educación física.

Por todo lo anterior, apoyamos nuestra propuesta investigativa en la importancia que tiene para el desarrollo de las habilidades lectoescritoras las actividades propuestas, dirigidas y planeadas por las Docentes en el Grado Primero de Básica Primaria de la Institución Educativa Jesús María Morales del Corregimiento de La Virginia del Municipio de Calarcá, mediante actividades motivadoras que proporcionen al niño el gusto por las actividades físicas, el disfrute y la alegría por los juegos colaborativos y el placer de compartir con sus congéneres las actividades propuestas, todo enfocado a unos niños que lean y escriban comprensivamente.

Capítulo 3

Referentes Psicomotrices

El Conocimiento y la Lúdica en Contexto.

El trabajo de investigación se orienta a un tipo de investigación cualitativa debido a que su tema central enmarca un ambiente educativo y social en el que se observan, describen e intervienen situaciones particulares del contexto de la población objeto de estudio, en este orden de ideas, la investigación cualitativa posibilita el acercamiento natural al escenario educativo enfatizando en los procesos que allí surgen, procurando así una descripción holística y exhaustiva que permita encontrar soluciones a las dificultades encontradas.

Rodríguez Gómez (1996) en su libro metodología de la investigación cualitativa señala que este tipo investigación:

Estudia la realidad en su contexto natural, tal y como sucede, intentando sacar sentido de, o interpretar los fenómenos de acuerdo con los significados que tienen para las personas implicadas. La investigación cualitativa implica la utilización y recogida de una gran variedad de materiales— entrevista, experiencia personal, historias de vida, observaciones, textos históricos, imágenes, sonidos – que describen la rutina y las situaciones problemáticas y los significados en la vida de las personas. (p. 32).

Bajo esta consigna, el enfoque del trabajo es interpretativo, la comprensión interpretativa es concebida por Dilthey “como un proceso hermenéutico en el cual la experiencia humana depende de su contexto y no se puede descontextualizar ni utilizar un lenguaje científico neutral. Dice Bourdieu (1987. SP)”

Por la importancia que tiene el desarrollo motor y las actividades lúdicas en el proceso lectoescritor del individuo, el proyecto “la lúdica como instrumento metodológico para el desarrollo de habilidades lectoescritoras en los niños de 4 a 9 años” se matricula en la Línea Institucional de la fundación universitaria Los Libertadores “Pedagogías Medios y Mediaciones” que alimenta La Línea de Investigación de La Facultad en “Pedagogías, Didácticas e Infancias” dado que la propuesta de investigación busca explorar la relevancia que tiene la lúdica como principal elemento del desarrollo humano para alcanzar habilidades lecto escritoras tomando como población la comunidad educativa del corregimiento de la Virginia, municipio de Calarcá y como muestra poblacional los alumnos del grado primero de básica primaria de la Institución Educativa Jesús María Morales.

La presente investigación está soportada en instrumentos de medición determinados para evidenciar la necesidad de intervención de forma positiva de los espacios lúdicos necesarios para un buen desarrollo psicomotor y una pedagogía aplicada a la necesidad de los niños de la Comunidad Educativa del Corregimiento de La Virginia del Municipio de Calarcá y de la Institución Educativa Jesús María Morales grado Primero de Básica Primaria, de manera que direcciona nuestra investigación al reconocimiento de las necesidades lúdicas de la Comunidad y la Institución con edades comprendidas entre los 5 y los 7 años de edad.

Dentro de estos instrumentos de investigación encontramos:

Observación participante: Bernard (1994. SP.) Define la observación participante como el proceso:

Para establecer relación con una comunidad y aprender a actuar al punto de mezclarse con la comunidad de forma que sus miembros actúen de forma natural, y luego salirse de la comunidad

del escenario o de la comunidad para sumergirse en los datos para comprender lo que está ocurriendo y ser capaz de escribir acerca de ello.

Diarios de campo: Porlán y Martín, señalan que el diario de campo constituye una herramienta para la reflexión y análisis del pensamiento reflexivo, por tal motivo tiene un gran potencial en la investigación cualitativa. El diario de campo para esta propuesta registrara las acciones e intervenciones pedagógicas que buscan transformar los escenarios educativos de los que somos parte.

Entrevistas: La entrevista cualitativa permite la recopilación de información detallada en vista de que la persona que informa comparte oralmente con el investigador aquello concerniente a un tema específico o evento acaecido en su vida, como lo dicen (Fontana y Frey. 2005. P.123)

Talleres:

Es un dispositivo que puede ser utilizado en enfoques socio-críticos en los que se rompa con la dominación del investigador, recreando las capacidades de las personas involucradas en la investigación, reconociendo las potencialidades de la diversidad, desarrollando competencias comunicativas, articulando, acercando y “rizomando” distintas formas de comprensión, expresión y prácticas sociales (Alfredo Ghiso. 1997. 8)

Finalmente, para el análisis de la información se realizara por categorización la cual nos permitirá visibilizar las conclusiones finales de la implementación de este trabajo.

Capítulo 4

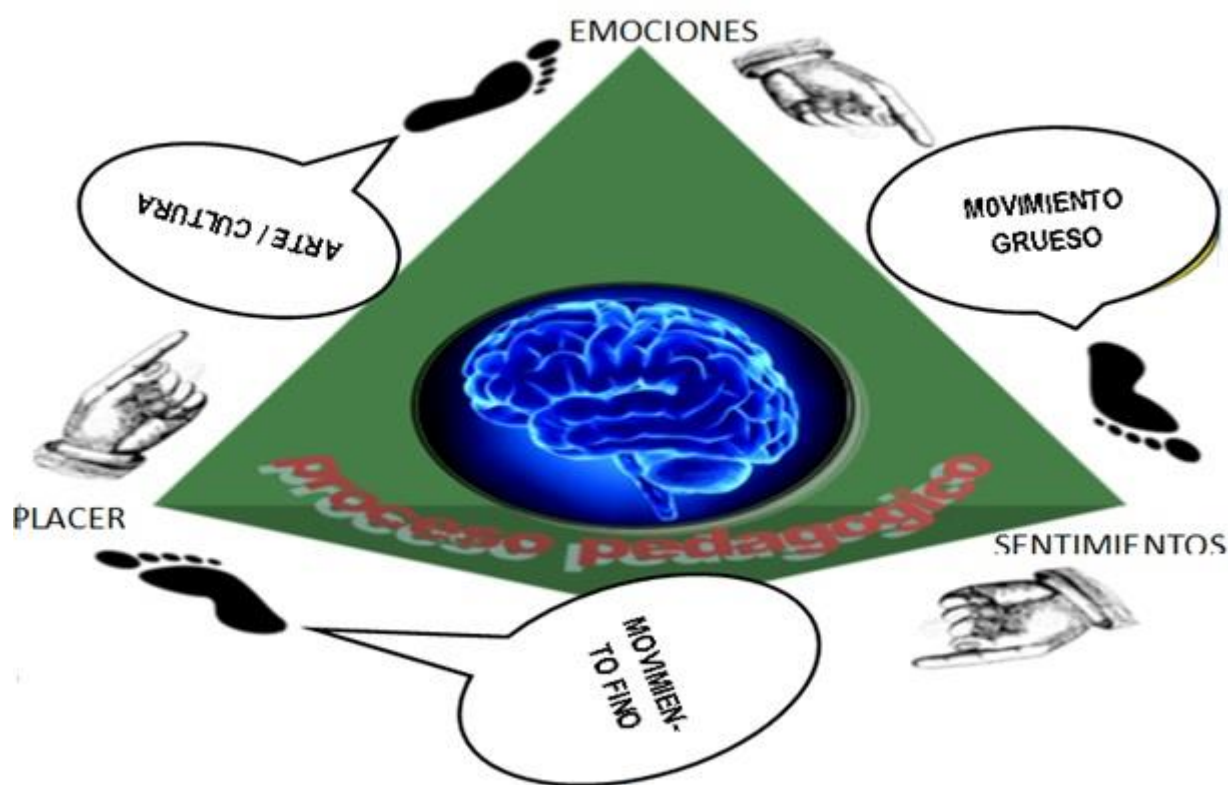
Un Niño que Juega es un Niño que Piensa

El niño es un individuo en envase pequeño, es la extensión de un ser, es un ser maravilloso que está ávido de conocer, de conocerse, de identificarse, de llenarse de mundo, es la mejor expresión del amor de Dios, cuando nace parece tan imperfecto, tan indefenso, pero no... es solo que está hecho para irse construyendo, moldeando y formando. El niño es un compendio de muchas influencias las primeras sensaciones de quién lo recibe en la sala de partos, quién lo viste por primera vez y por primera vez reacciona a su presencia, quién lo abraza en su pecho y le entrega las primeras muestras de amor, la influencia de quién lo bautiza, lo registra y le cambia el pañal, quién lo calienta cuando siente frío y quién calma su sed cuando quiere de beber, el niño desde que nace es la respuesta a muchas preguntas, ¿quién es mi mamá y quien es mi papá, como lo llamaremos?, quienes son sus hermanos? ¿Cuándo va a caminar? ¿Por qué no habla como sus hermanitos? ¿Cuándo va a ir a estudiar? ¿Quiénes son sus amiguitos? ¿Cuándo va a comenzar a leer y a escribir? Y continuaríamos describiendo los millones de expectativas y preguntas que surgen cuando viene un niño al mundo, porque son innumerables e infinitas las inquietudes que tenemos sobre él.

Pero él que siendo tan pequeño todo lo advierte, lo siente y lo lleva en la piel, en sus huesecitos, en sus manos, él que es como una antena que todo lo escucha, todo lo siente y todo lo ve, es el dueño del conocimiento, es una esponja que aprovecha cualquier evento para aprender, él es el centro del conocimiento, del ser y del saber. La gráfica nos muestra cómo alrededor del “conocimiento” que es el cerebro del niño estamos girando todos en el universo y que vivimos en una permanente búsqueda de la perfección y el conocimiento pero que también somos la

consecuencia de los caminos que hemos andado a través de las emociones, los sentimientos y las situaciones que nos producen goce y placer, llevados siempre de la mano de quienes han influido positiva o negativamente en el desarrollo de nuestra adaptación al mundo.

Figura 1. Un cerebro en contexto



Fuente: Elaboración propia

Nuestra investigación entonces se ve reflejada en la figura 1 cuando expresamos que somos el resultado de unas manos que nos abrazan y nos guían, de los pies que nos introducen a un mundo de percepciones psicomotoras y un cúmulo de emociones y sentimientos que reordenan los saberes y nos permiten construir en nosotros el conocimiento.

Desde esta perspectiva, se plantean una serie de acciones que toman la lúdica como epicentro y que garantizan la intervención pedagógica, organizadas en los siguientes momentos:

Momento 1.

Control de Lateralidad. Este instrumento se utiliza durante la primera semana de clase con el fin de evidenciar de manera visual las dificultades de lateralidad presentadas por los niños y consta de un instructivo que evidencia el reconocimiento de su propio cuerpo. (Anexo 1)

Apoyadas en las teorías constructivistas y direccionadas por sus orientaciones, se diseñó el primer instrumento que consta de una serie de ítems que le permiten al docente hacer un “mapeo” superficial de las condiciones de motricidad y lateralidad en las que llega el niño al grado primero de básica primaria de la I.E. Jesús María Morales del Corregimiento de la Virginia del Municipio de Calarcá y que le permitirán al docente tener una primera impresión sobre las condiciones en las que debe continuar direccionando su trabajo en el aula y la manera cómo deberá involucrar a su familia y a su entorno en la superación de sus posibles dificultades y su aprendizaje.

Los datos se recogerán, se tabularán y el diagnóstico que resulte, permitirá orientar el trabajo del docente que dirige el grado primero de básica primaria, de tal manera que haga de la lúdica el instrumento pedagógico que involucre todos los escenarios, que comprometa su entorno familiar y que le permita a la Institución Educativa a través dicha docente entregar a los niños los instrumentos necesarios para superar dificultades y construir procesos que sean integradores de todas las áreas del conocimiento.

El instrumento de prueba de patrones básicos de movimiento, busca determinar las potencialidades de los niños en cuanto a sus movimientos gruesos y finos y su desarrollo motor y deportivo, la prueba se aplicará en forma individual. (Anexo 2)

El normal desarrollo de la lateralidad en los niños, es vital y necesaria para la realización de casi todos los procesos de aprendizaje. Vale recordar la importancia que tienen los hemisferios cerebrales en la determinación de que un niño sea diestro o zurdo, ya que se tiene claro que no nacemos totalmente diestros ni totalmente zurdos, sino que vamos determinando esa circunstancia por la influencia del entorno y la genética. Esta característica en el niño, será la que determine muchas de sus habilidades motoras, para que logre mayor eficacia en los procesos y que requiera del mínimo esfuerzo para lograrlo. De otro lado la conciencia que el niño tenga de la existencia de su lado derecho y su lado izquierdo y la habilidad que tenga para proyectarlas al mundo que lo rodea, le llamamos direccionalidad y la “direccionalidad” es la que nos permite tener conciencia de la posición del cuerpo con relación a los objetos y al mundo que nos rodea. De allí entonces que la lateralidad y la direccionalidad, nos orientan en el espacio y el tiempo y son entonces las que nos habilitan para manejar códigos escritos (letras y números). Cualquier dificultad que tenga el niño en adquirir estas habilidades entonces retrasará la adquisición de la lectura y la escritura, además que la torpeza motriz o los problemas de orientación espacial, generarán tartamudez, dislexia y en general dificultad en los procesos básicos de aprendizaje.

Por lo anterior entonces retomamos el instrumento para determinar el manejo que el niño tenga de sus hemisferios y como afectan su relación con el entorno, determinar también como se ubica el niño en relación con su cuaderno, su motricidad fina al tomar el lápiz y su lateralidad al enfrentarse a la posición de su cuerpo. El docente primero a través de la observación y posteriormente al trabajo del niño, determinará las actividades lúdicas necesarias para reforzar y adquirir las habilidades necesarias.

El instrumento denota confiabilidad y validez, y evidencia con claridad el resultado, se trabaja en la segunda semana de clase y consta del espacio para que el niño reconozca ambas manos. Consta de una prueba de posición gráfica que nos permite evidenciar la posición del niño frente a sus congéneres y el instrumento se trabaja durante la tercera semana. Nos permite evidenciar la posición del cuerpo con relación al espejo y a su hoja de cuaderno y nos da una percepción del manejo de su cuerpo y su lateralidad. Posterior a la aplicación de los instrumentos se tabulará mediante tablas de distribución de frecuencias. (Anexo 3, 4 y 5)

Momento 2

Se caracteriza por las siguientes acciones

Campañas que promuevan la importancia del juego, la recreación, la cultura y el deporte en la adquisición de habilidades y hábitos motores, el goce y el disfrute como elementos esenciales.

El Ministerio de Educación Nacional recalca la importancia que tienen las áreas relacionadas con el desarrollo del cuerpo y su influencia en todas las áreas del saber y la relevancia que tiene sobre la formación integral del niño.

La educación física, la recreación y el deporte afectan positivamente la inteligencia corporal y le permiten al niño un tipo de educación inclusiva que mejora las relaciones interpersonales, la convivencia, la aceptación del otro y le permite soñar, crear, imaginar y ser feliz.

A través del juego el niño aprende a compartir, a sujetarse, a acatar normas, a socializar y sobre todo hace de la resiliencia un soporte para su vida; donde goza en el triunfo y en la pérdida y aprende a competir y a aceptar el triunfo del par.

La Ley 715 del Ministerio de Educación Nacional a través de la Resolución 2343 de 1.996, orienta a la Institución Educativa Jesús María Morales, a construir un Plan de Estudios direccionado hacia los lineamientos curriculares orientados por la Ley y que favorezcan el desarrollo humano y social de la comunidad educativa del Corregimiento de La Virginia del Municipio de Calarcá, mediante la planeación de una serie de actividades que se trabajan a través de los Proyectos Transversales en todas las áreas del saber que se implementan durante todo el año escolar.

En el grado Primero de Básica primaria las actividades programadas para favorecer el desarrollo psicomotriz de los niños son:

Período Uno. Juego Social. “La Casita”. La docente el primer día da la bienvenida a los niños y les hace entrega de un regalo que hará parte del juego mientras dure el proyecto; a las niñas una muñeca y a los niños un carrito. El juego social consiste en que los niños establezcan roles, jerarquías etc. y que a través de la socialización puedan exteriorizar sueños, anhelos y emociones y aprendan la importancia del amor, el respeto y la convivencia.

Período Dos. Juego Recreativo y de propósito. “Recuperemos Nuestro Parque”. Se trabaja con los padres de familia una actividad para limpiar el parque infantil y arreglar los juegos a través de una sancochada, soportada por la recuperación de juegos tradicionales en familia (trompo, canicas, tapas, etc.); lo mismo que juegos de competencia como el fútbol.

Período Tres. Aprovechando el entorno y la importancia que tiene el Paisaje Cultural Cafetero como Patrimonio Cultural de la Humanidad, se programa una salida al Ecoparque “Peñas Blancas” con dos propósitos específicos:

- A. Recoger las basuras e influir positivamente en el entorno durante las dos horas que dura la caminata hacia la Peña.

- B. Construir una cometa en familia al arribar al eco parque, aprovechando la temporada y el hermoso paisaje que proporciona a los niños regocijo, paz, armonía y tranquilidad familiar.

Período Cuatro. Participar en todas las competencias programadas por la Institución Educativa en la “Semana de Amor por el Colegio”, período en el cuál se celebra su fundación a través de actividades deportivas y culturales. Para esta participación los niños recibirán asesoría en la práctica del canto, el baile, el teatro, títeres etc., así como de juegos de salón: banquitas, ponchao y básquetbol. Los padres de familia deben asistir a las actividades programadas por la Institución Educativa.

Momento 3

Adquirir habilidades para saltar el lazo, Mejorar la forma como recibe y entrega el balón, Respetar las normas del juego, Participar activamente en todos los juegos programados, Manejar correctamente la posición de gancho con el dedo pulgar e índice, Coger correctamente el lápiz, el pegante y otros, Escribir correctamente las letras y los números, Discriminar, juzgar y usar correctamente las manos en el manejo de los materiales.

El niño en el contexto del aula debe ser motivado a través del juego y la lúdica a desarrollar sus habilidades motoras pero también las sociales y culturales. A hacer del juego un formador de valores, a fortalecer la amistad, el respeto y la alegría, a integrar la motricidad gruesa a todas las actividades diarias como:

Saltar Lazo. Que le proporciona al niño independencia funcional de los diversos segmentos y elementos corporales de manera que se perfeccione la coordinación.

Bailar. Mejora la independencia de los brazos y piernas con relación al tronco, así como a diferencias su izquierda y su derecha.

Coger Nubes. Le permite mejorar y experimentar su psicomotricidad a través de perfeccionar su movimiento de pararse en las puntas de los dedos

De otro lado tenemos también el concepto de motricidad fina que se refiere a la “Pinza Digital” y a los pequeños movimientos que hacen los dedos, la mano y la muñeca, donde intervienen la coordinación del ojo y la mano (coordinación óculo manual). Son unas de las habilidades esenciales para la adquisición de la habilidad fina que es el inicio de la capacidad exploradora que fomenta y estimula el desarrollo intelectual del niño: al niño hay que dejarlo sin que represente un riesgo para su vida que toque, palpe, chupe y manipule todo lo que para él represente interés y dentro del aula se deben abrir permanentemente espacios para que recorte, rasgue, pegue, amase, coloree, reciba y entregue un balón, puntee, moldee, peque, anude, etc. El docente debe programar en su diario de clases actividades dirigidas a desarrollar al máximo el potencial motor y descubrir las habilidades que tiene el niño para favorecer la adquisición de la habilidad lecto escritora. En conclusión el aula debe presentarse como un laboratorio donde la docente explore todos los instrumentos necesarios para perfeccionar la habilidad psicomotora de tal manera que perfeccione la habilidad para leer y escribir.

Capítulo 5

Conclusiones

Con el diseño de esta propuesta de investigación y teniendo en cuenta nuestra formación como especialistas, concluimos que la lúdica como un elemento transversal del proceso de aprendizaje es de vital importancia para adquisición de las habilidades lecto escritoras, ya que al presentar situaciones de desequilibrio motor o de conflictos cognitivos a niños en edad escolar permitirá que ellos se entrenen y a su vez generen consciencia de su propio aprendizaje.

Desde esta perspectiva, tanto la lúdica como la promoción de las artes y la cultura, representan un factor importante del Desarrollo Humano que debe ser inherente a todas las habilidades motoras que debe tener todo individuo para poder alcanzar objetivos académicos como leer y escribir comprensivamente; por lo anterior el niño no solamente debe obtener como resultado de la asistencia a la institución educativa un saber, sino que debe ser un aprendizaje integral que involucre su desarrollo psicomotor y su desarrollo cognitivo para que su aprendizaje sea realmente significativo.

Para el niño aprender a leer y a escribir correctamente necesita sumar una serie de eventos motores, experiencias psicosociales, fomentar las dimensiones del desarrollo humano, adecuar espacios dentro y fuera del aula, en la institución y en el corregimiento y hacer uso del recurso invaluable de la lúdica, integración de elementos que le permitirá equilibrar las experiencias de aprendizaje necesarias en cada etapa de su desarrollo.

Además de lo anterior, el niño necesita unas condiciones ambientales, recreativas y deportivas mínimas que le proporcionen los elementos básicos, primarios e iniciales en la obtención de habilidades motoras necesarias para la adquisición de la motricidad gruesa y fina,

requisito indispensable en los primeros trazos, los signos y los símbolos de los niños que cursan el grado primero de básica primaria.

En relación a lo anterior, la influencia de las relaciones interpersonales, la aceptación de su propio cuerpo y la interacción de éste con el entorno, repercutirán en el desarrollo de la autovaloración, la formación holística y del yo así como la seguridad que necesita el niño en la etapa pre operacional; seguridad ésta que le ayudará a través del juego y el aprendizaje cooperativo a construir las bases lecto escritoras. Por ello la motivación del niño del grado primero de básica primaria debe partir desde la familia, la comunidad, el docente y la Institución Educativa, de tal manera que haya congruencia del desarrollo de sus etapas de aprendizaje que le permitan de manera natural y eficaz, obtener las habilidades motoras necesarias para leer y escribir correctamente.

No podemos olvidar que el aula del grado primero de básica primaria debe convertirse para el niño en el “laboratorio del conocimiento”, donde él sea el protagonista principal, donde se le proporcionen las condiciones lúdicas, académicas, locativas y pedagógicas necesarias para la obtención de las destrezas motoras indispensables para tener una buena caligrafía, leer y escribir correctamente.

Finalmente, como el niño desde que nace está “puliendo” sus movimientos y durante todas sus etapas de desarrollo perfecciona las habilidades motoras, el docente debe proporcionar al niño una metodología basada en el juego y la lúdica en general, de tal manera que se convierta ésta en el instrumento esencial que potencialice sus habilidades motoras, en la construcción del conocimiento correspondiente a las primeras letras y números como a la búsqueda de la perfección caligráfica convirtiendo el aula y algunos elementos como la pelota, el balón, el espejo, etc. en facilitadores de éste proceso.

Lista de Referencias

Adriana, S. V. (2004). *Juego científico en la educación - ajedrez en el aula*/Scientific game in education - chess in the school. *Journal of Science Education*, 5(1), 5-8. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/196938263?accountid=48891>

Dissertations & Theses A&I. (305049327). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/305049327?accountid=48891>

Fuentes T., M. (2011). *Research on play in early childhood education* (Order No. 1506563). Available from ProQuest Dissertations & Theses A&I. (926191714). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/926191714?accountid=48891>

Gardner, H (1983) *Frances of Mind. The Theory of Multiple Inteligences*. New York. Basic

M. M., Ferra, M. P., & Arizmendiarieta, B. S. Y. (2014). *Incidencia de los hábitos educativos en el aprendizaje del alumnado de educación infantil*/Incidence of the educational habits in the learning of students of preschool education/Incidence des habitudes éducatifs sur l'apprentissage des élèves d'éducation maternelle. *Enseñanza & Teaching*, 32(2), 147-175. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1619571541?accountid=48891>

Méndez A., C. M. (2015). *Los métodos multisensoriales para la enseñanza de la lectoescritura bajo el prisma de la teoría emergente* (Order No. 3709263). Available from ProQuest Dissertations & Theses A&I. (1699340142). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1699340142?accountid=48891>

- Molina R., K. (2009). *Jugar es cosa seria, el juego como vehículo para el aprendizaje y desarrollo integral del niño preescolar* (Order No. 1478568). Available from ProQuest Dissertations & Theses A&I. (305049327). Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/305049327?accountid=48891>
- Piaget (1946). *La formación del símbolo en el niño: imitación, juego y sueño*. Ed. Fondo de Cultura Económica. México, 1961.
- Redondo, M. M., Ferra, M. P., & Arizmendiarieta, B. S. Y. (2014). *Incidencia de los hábitos educativos en el aprendizaje del alumnado de educación infantil*/Incidence of the educational habits in the learning of students of preschool education/Incidence des habitudes éducatifs sur l'apprentissage des élèves d'éducation maternelle. *Enseñanza & Teaching*, 32(2), 147-175. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1619571541?accountid=48891>
- Ruiz, N. C., Martínez, M., Quijano C., Tenorio, M., & Rosas, R. (2014). *El juego como vehículo para mejorar las habilidades de lectura en niños con dificultad lectoral*/Play as a vehicle for enhancing reading skills in children with poor reading Ability/O jogo como veículo para melhorar habilidades de leitura de crianças com dificuldade leitora. *Pensamiento Psicologico*, 12(1), 23-38. Retrieved from <http://search.proquest.com/docview/1547199681?accountid=48891>

ANEXOS

Anexo 1

Instrumento 1

CONTROL DE LATERALIDAD

Enséñame la mano con la que escribes

Enséñame tu mano derecha (M.D.)

Señala tu pie izquierdo

Enséñame tu mano izquierda (M.I.)

¿Con que mano comes?

Señala tu ojo izquierdo.

DIA 1	DIA 2	DIA 3	DIA 4	DIA 5

Señala la cabeza/rariz/pelo* con tu M.D.

¿Con que mano comes ?¿Es la M.D. o la M.I.?

Coge el lápiz/goma/papel con la M.I.

Golpea la mesa/libro/silla con la M.D.

¿Qué mano utilizas para escribir?¿Es la M.D. o la M.I.?

Señala mi cabeza/hombro/frente con tu M.I.

¿Esta mano - por la no dominante - es La M.D. o la M.I.?

DIA 1	DIA 2	DIA 3	DIA 4	DIA 5

Señala tu ojo/oreja/hombro derecho con la M.D.

Toca su ojo/oreja/hombro izquierdo con tu M.D.

Coloca tu M.I. en tu ojo/oreja/hombro izquierdo

Coge tu ojo/oreja/hombro derecho con tu M.I.

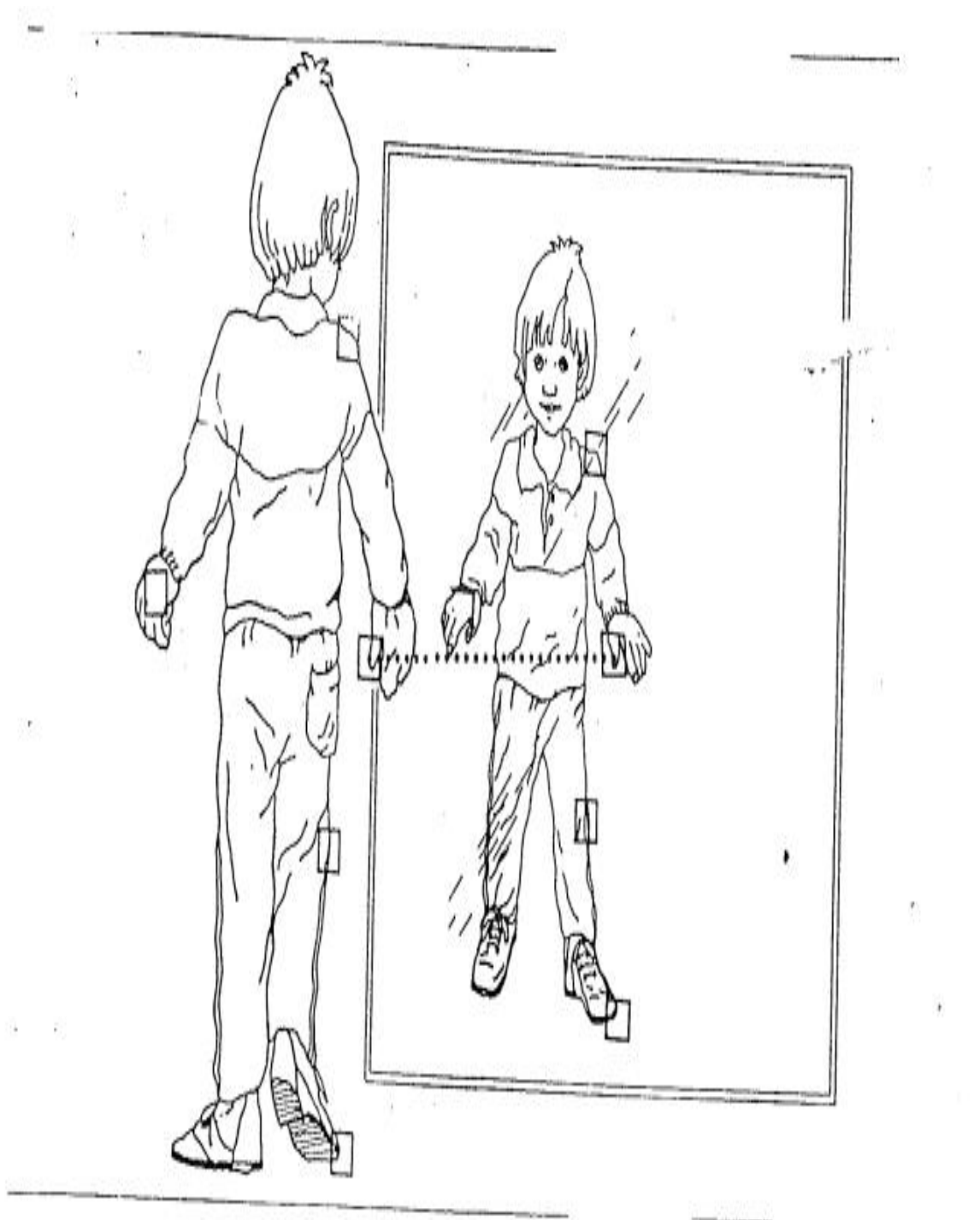
*Seleccionar al azar

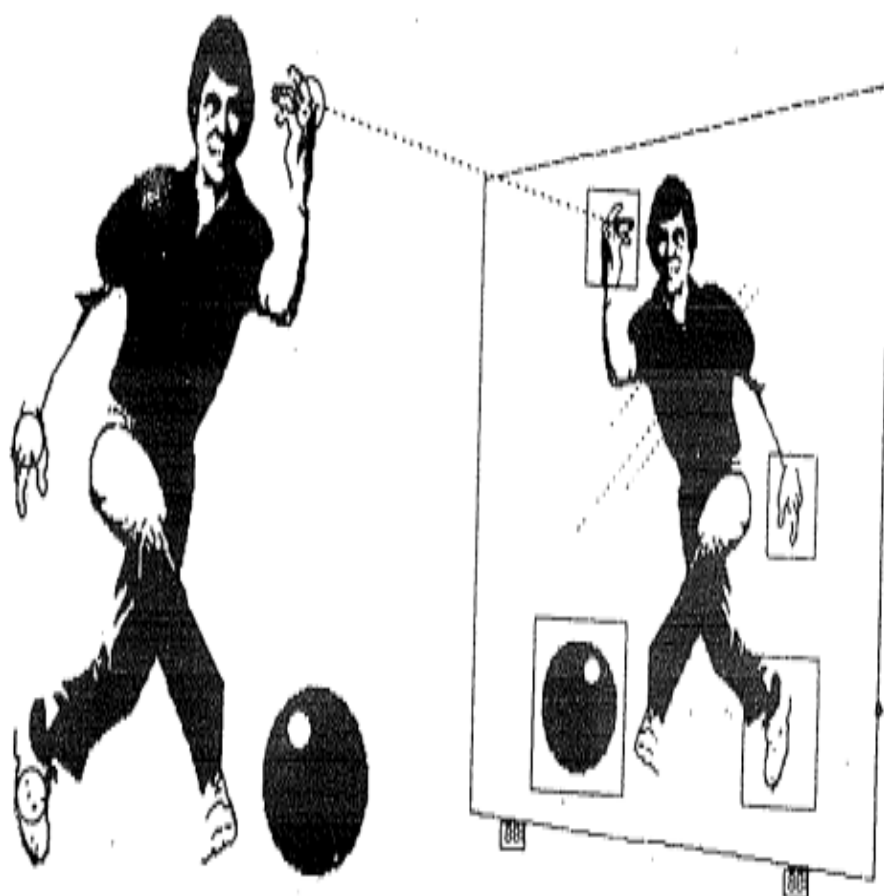
DIA 1	DIA 2	DIA 3	DIA 4	DIA 5

Anexo 2
Instrumento 2

COLOCA AQUÍ TU MANO IZQUIERDA	COLOCA AQUÍ TU MANO DERECHA
DIBUJALA REPASANDO EL CONTORNO CON UN LAPIZ	DIBUJALA REPASANDO EL CONTORNO CON UN LAPIZ

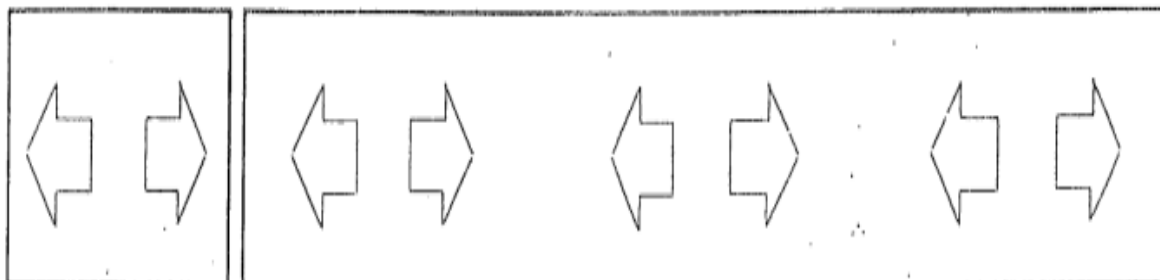
Anexo 3
Instrumento 3



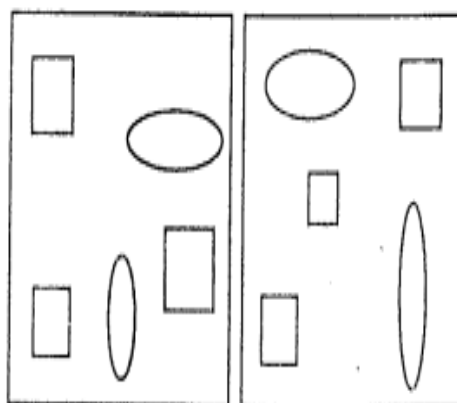
Anexo 4**Instrumento 4**

Anexo 5
Instrumento 5

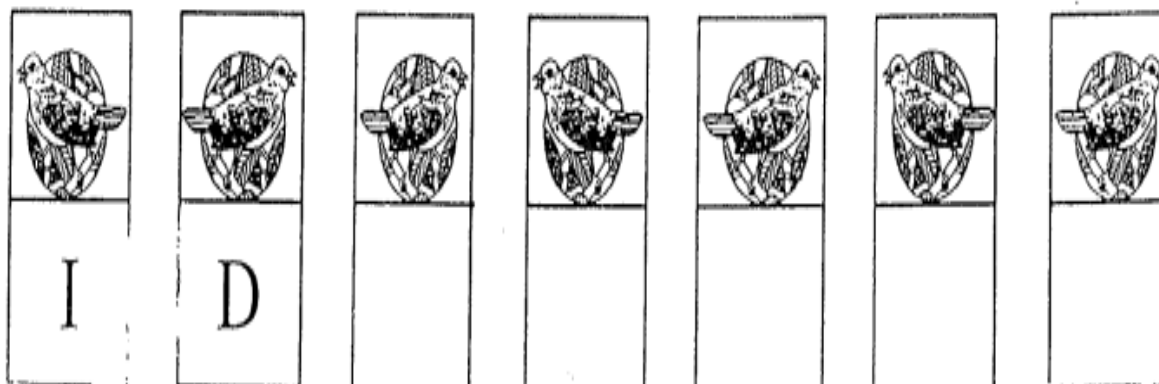
Colorea de rojo las flechas dirigidas a la izquierda



Pinta de azul los rectángulos de la derecha



Escribe I (Izquierda) o D (Derecha)



Anexo 6
Instrumento 6

NOMBRE: _____ **EDAD:** _____

Habilidad	1 día	2 día	3 día	4 día	5 día
Correr					
Saltar					
Caminar					
Brincar					
Patear					
Lanzar					
Saltar lazo					
Cubos					
Sapo					
Golosa					

E = Excelente

B = Bien

R = Regular